ADVERTISEMENT

Nivel 566, "Fabrica"

Dificultad de Supervivencia

Clase 0



- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Desprovisto de Entidades Dañinas**

El nivel 566 es el nivel 567 de los backrooms.

Descripción

El nivel 566 toma la forma de una gran área de pasto seco que tiene una fábrica abandonada en el centro. Aunque el nivel parece ser infinito, si uno intenta alejarse de la fábrica, encontrará que



después de una cierta distancia, permanecerá en la misma posición en relación con su entorno, efectivamente sin alejarse más del centro sin importar qué tan lejos viajan. La distancia requerida para desencadenar este efecto aún no se ha medido con precisión, pero los vagabundos han estimado que tiene alrededor de una milla de largo. Se pueden ver varios edificios de diferentes estilos arquitectónicos y estados de degradación en la parte exterior del nivel, pero son imposibles de alcanzar debido al efecto del nivel. En particular, uno de estos edificios, una casa suburbana degradada, a menudo se puede ver con humo saliendo de su chimenea.



La fábrica en el centro del Nivel 566.

La fábrica en el centro del Nivel 566 está construida en un estilo similar a las fábricas de Frontrooms, particularmente las que se usaban en los Estados Unidos a mediados del siglo XX. La estructura es de ladrillo y tiene dos chimeneas que sobresalen del techo. El interior de la fábrica es notablemente más grande y más avanzado de lo que sugiere el exterior, con grandes secciones hechas de acero oxidado y varios materiales metálicos no identificados. La maquinaria en el interior, aunque todavía está muy deteriorada, también es generalmente elegante, compacta y futurista; más parecidos a los que se encuentran en una fábrica moderna.

Aunque ninguna de las máquinas del interior es funcional, un examen cuidadoso realizado por miembros del MEG ha sugerido que se utilizaron para la creación y alteración de organismos biológicos, así como para la fabricación de varios productos orgánicos. Todos los intentos del MEG de reparar partes de la fábrica han fallado, por lo que se desconoce su propósito exacto.

Bases, Puestos de Avanzada y Comunidades

Actualmente no hay bases, puestos avanzados o comunidades en el Nivel 566. Sin embargo, debido a la existencia de la fábrica y varios documentos encontrados dentro, se cree que pudo haber asentamientos en este nivel en el pasado.

Entradas y Salidas

Las puertas aparecen y desaparecen de forma impredecible en varias áreas de los siguientes niveles. Estas puertas conducen a diferentes partes del interior de la fábrica de Level 566 y actúan como entradas y salidas. No se sabe que existan otras entradas o salidas conocidas en este nivel.

- Nivel 522
- Nivel 123
- Nivel 56
- Nivel 150
- el patio de mosto

De: Bardeen Daehler, BR Research Division

Para: Yellow , BR Lead

Fecha: 21.6.2014

Asunto: Propuesta de proyecto

Nombre del proyecto: Planta de fabricación de trabajadores [WMP]

Autor: Bardeen Daehler

Estado: Pendiente

Plazo: 2014-2020

Resumen:

El objetivo de WMP es crear una planta de fabricación autosuficiente que produciría grandes cantidades de homúnculos, que realizarían trabajo manual para BR. Esto se lograría tomando las estructuras existentes en el Nivel 566 y amplizándolas con varias tecnologías BR. Todo el desarrollo y la construcción se llevarían a cabo en un nuevo puesto avanzado BR que se establecerá en el Nivel 566.

Motivo:

BR tiene una gran escasez de personal y muchos proyectos se han retrasado debido a la falta de mano de obra, sobre todo el sistema de monorraíl Trans-Backrooms [TBMS]. Este proyecto busca rectificar eso mediante la creación de una gran fuerza laboral desechable que estaría completamente bajo el control de BR. Si bien este proyecto será muy costoso y requerirá mucha mano de obra, su resultado final será significativamente más económico que obtener toda nuestra mano de obra del BNTG .

Materiales:

- Un equipo de personal de 12 BR.
- La fábrica de Level 566 y la tecnología que contiene.
- Grandes cantidades de acero, procedente del BNTG.
- Grandes cantidades de sal de fuego , procedente del BNTG.
- Varias tecnologías producidas por el proyecto descontinuado All-Purpose Super Soldier [APSS].
- Varias tecnologías producidas por el proyecto Mechanical Human Augmentation [MHA].
- Una instancia de KOKO AI.

Personal Solicitado:

Líder de Proyecto:

- bardeen daehler

Supervisores Tecnológicos:

- kristen adams
- charles carrey

Desarrollo de software:

- marca winslet
- Elías Dunst
- Tomas Kaufmann
- david rufalo

Desarrollo de hardware:

- jane wilkinson
- Debbon Byrne
- deidre ayer
- emir dijo

Construcción:

- gerry pompeo
- steven litovsk

Pasos:

- Prepara el nivel 566.

Se ingresará al nivel 566 y se limpiarán todos los escombros y otros objetos del interior de la fábrica. Se instalará un puesto avanzado semipermanente de BR junto a la fábrica.

- Determinar el funcionamiento interno de la fábrica.

Usando notas de expediciones BR anteriores al nivel e investigación adicional,

determinaremos exactamente cómo funciona la tecnología de la fábrica.

- Diseñe el primer prototipo de trabajador de WMP.

Crearemos nuevos diseños sobre cómo funcionarán los trabajadores manufacturados. Esto se hará después de que se hayan determinado las especificaciones y limitaciones de la fábrica.

- Reparar y aumentar la tecnología en la fábrica.

Este paso se basará en parte en las especificaciones del prototipo e implicará la reparación de secciones rotas de la fábrica, además de agregar tecnología BR para aumentar las capacidades de la fábrica.

- Comienza la fabricación de trabajadores.

Este será el paso final y el objetivo final del proyecto.

De: Yellow , BR Lead

A: Bardeen Daehler, BR Research Division

Fecha: 26.6.2014

Asunto: re: Propuesta de proyecto

Propuesta aceptada.

De: Bardeen Daehler, BR WMP Project Lead

Para: Yellow , BR Lead

Fecha: 11.15.2014

Asunto: Progreso de WMP

Hemos avanzado mucho con el proyecto WMP. Ahora tenemos una comprensión bastante buena de cómo funcionan ciertas partes de la fábrica, y pudimos poner en marcha una máquina que crea organismos completamente formados reparando lo que pudimos y reemplazando algunas partes con piezas similares. Dicho esto, todavía tenemos bastante trabajo por delante. Una cosa que notamos desde el principio es que gran parte de la maquinaria en el nivel 566 parece haber sido diseñada originalmente para la fisiología de los reptiles en lugar de la de los mamíferos, por lo que decidimos que sería más fácil cambiar nuestros planes ligeramente en lugar de hacer aún más modificaciones. a la maquinaria de lo que ya tenemos. No tenemos un gran grado de control cuando se trata de cambiar la configuración de lo que crea la máquina, por lo que ese será nuestro próximo paso.

A continuación, he adjuntado algunos registros de prueba seleccionados para ilustrar mejor lo que hemos logrado hasta ahora.

Fecha	Prueba	Resultados	notas
7.13.2014	Creación de un pequeño lagarto (configuración por defecto).	No hay resultados.	*Todavía no hemos reparado la máquina. Esta prueba fue solo para ver si alguna parte todavía funciona, lo que parece que no es así. Tenemos mucho trabajo por delante.*
9.2.2014	Creación de un pequeño lagarto (configuración por defecto).	Se produjo una mancha de color rosa pálido, cubierta con una gruesa película transparente que estalló poco	*No estoy seguro de qué sucedió exactamente aquí, pero ciertamente es un progreso. Trabajaremos en la recalibración de algunas máquinas.*

		después de la creación.	
9.16.2014	Creación de un pequeño lagarto (configuración por defecto).	Se produjo un lagarto deforme de color rosa pálido. El organismo expiró 7 minutos después de la creación.	*Este es definitivamente un gran paso adelante. Hasta ahora, en su mayoría, solo hemos estado arreglando la maquinaria que ya está aquí en lugar de hacer algo nuevo, pero creo que pronto tendremos que comenzar a agregar a lo que está aquí.*
11.12.2014	Creación de un pequeño lagarto (configuración por defecto).	Se produjo un pequeño lagarto de color rosa pálido. El organismo todavía está vivo y saludable al momento de escribir (24 horas después)	*Este es un gran éxito, pero en realidad es solo una prueba de concepto. La mayor parte de nuestro trabajo aún está por delante, ya que ahora debemos determinar cómo cambiar lo que crea la máquina, y eso no será un trabajo fácil.*

Nivel de registro de audio de WMP 566, 3.12.2017

<Registro de inicio>

Daehler: Registro de experimentos WMP. La fecha es el 3 de marzo de 2017. La intención de este experimento es crear un humanoide completamente formado según las especificaciones del proyecto WMP.

[Pausa.]

Daehler: Experimento inicial.

[Se escuchan fuertes zumbidos y ruidos metálicos de varias máquinas en el fondo durante varios minutos, así como algunas conversaciones distantes.]

[Se puede escuchar un profundo gemido.]

Daehler: ¿Es eso... lo hicimos nosotros?

[Se puede escuchar un grito gutural profundo resonando alrededor de la grabación.]

Daehler: ¡Lo logramos! ¡Finalmente lo hicimos funcionar!

<Terminar registro>

Especificaciones del proyecto APBW

Nombre del proyecto: Trabajadores biológicos multiusos [APBW]

Descripción: Los APBW son los organismos que WMP ha creado como trabajadores óptimos para realizar el trabajo físico para BR. Los APBW se diseñaron teniendo en cuenta las limitaciones del proyecto WMP.

Problemas:

- Los APBW no se diseñaron teniendo en cuenta ningún tipo de capacidad de combate. Esto significa que pueden tener dificultades para trabajar en niveles donde existe un peligro considerable por parte de entidades hostiles. Esto no es posible de arreglar en nuestro nivel actual de desarrollo tecnológico, pero no tendrá un efecto significativo en la utilidad del proyecto.

- Debido a su fisiología reptiliana, los APBW no son viables en niveles extremadamente fríos. Esto no es posible remediarlo sin cambios extremos en la maquinaria utilizada en el proyecto WMP, pero no tendrá un efecto significativo en la utilidad del proyecto.
- Los APBW deben tener una cantidad aceptable de desarrollo mental para realizar las tareas que se les asignan. Esto significa que también tienen la capacidad mental para rebelarse contra BR. Esto se ha solucionado diseñándolos con un "interruptor de apagado" instalado, lo que les permite terminarlos de forma remota en caso de tal situación.
- No pudimos deshacernos por completo de las emociones innecesarias en el diseño de APBW, pero con el "interruptor de apagado" en su lugar, esto no debería ser un problema importante.

Características:

- Músculos mejorados: los APBW han sido diseñados para ser físicamente más fuertes que los humanos y muchas otras entidades. Esto les permite ser especialmente efectivos en proyectos de construcción normalmente difíciles.
- Resistencia mejorada: los APBW se han diseñado específicamente para no cansarse físicamente por el trabajo repetitivo. Esto les permite trabajar durante largos períodos de tiempo.
- Pulgares oponibles: se ha trabajado mucho en las manos de los APBW para que funcionen de manera similar a las manos humanas. Esto significa que no tendrán problemas con las tareas que requieren destreza.
- Inteligencia: los APBW tienen una inteligencia que se acerca a la de los humanos, lo que les permite comprender y realizar tareas difíciles.
- Idioma: los APBW se diseñaron para sobresalir en el aprendizaje de idiomas, lo que significa que solo les toma unos pocos meses de educación antes de que tengan una comprensión adecuada del idioma inglés. El aprendizaje de idiomas extranjeros también ha mostrado resultados prometedores, con un puñado de sujetos que muestran una comprensión básica de idiomas como el italiano, el español y el árabe.
- Mejoras cibernéticas: los APBW tienen varias mejoras cibernéticas diferentes que funcionan junto con las mejoras biológicas antes mencionadas para que sean trabajadores más eficientes.
- Interruptor de apagado: ubicado en su pecho, cada APBW tiene un "interruptor de apagado" que se puede activar de forma remota y detendrá su corazón tan pronto como se presione. Esto se puede utilizar en caso de cualquier tipo de rebelión, así como un elemento disuasorio general del comportamiento desobediente.

BR Event Log Level 566, 7.19.2019

El 19 de julio de 2019, se encontró un grafiti en la pared de la sala principal de la fábrica Level 566. Simplemente decía "24/7/29" en pintura en aerosol verde. Las búsquedas del culpable están en curso, y los miembros de BR que trabajan en la fábrica tienen instrucciones de prepararse para una posible rebelión el día 24.

Registro de eventos de MEG, nivel 9 ,

24 de julio de 2019 El 24 de julio de 2019, 12 de los 13 APBW que estaban trabajando en una sección rota del monorriel 9-11 cerca de la estación Michael colapsaron repentinamente. Más tarde fueron declarados muertos por un paro cardíaco. Se han informado eventos similares de varios otros sitios de construcción de BR, y en este momento, el MEG teoriza que esto ocurrió debido a una activación accidental de los "interruptores de apagado" de APBW por parte de BR. Las consultas se enviarán a BR en breve.

BR Audio Log Level 566, 7.24.2019

<Comenzar registro>

[Se pueden escuchar fuertes alarmas a todo volumen junto con fuertes choques.]

Daehler: Amarillo , si puedes oírme, esto es una emergencia.

[Se puede escuchar una respiración pesada en el micrófono.]

Daehler: Ahí— Ha habido una rebelión.

[Pausa.]

Daehler: Intentamos apagar en masa los APBW, pero debemos haber cometido algún tipo de error en el proceso de fabricación porque algunos de ellos, muchos de ellos no murieron.

[Se puede escuchar una respiración más pesada, así como algunos gritos distantes y el sonido de una puerta que se abre.]

Daehler: Amarillo , no se moleste en enviar refuerzos; hemos perdido 566. Todo lo que puedo hacer ahora es tratar de encontrar la salida.

<Terminar registro>

Después: Bardeen Daehler fue encontrado en el Nivel 123 , sacudido pero finalmente ileso. El BR Outpost en el nivel 566 se considera perdido y el proyecto WMP finaliza. 7 miembros de BR murieron en el levantamiento del Nivel 566.

Dificultad de Supervivencia

Clase 4

- 》 **Inseguro**
- 》 **No asegurado**
- 》 **Cantidad media de entidades**

Descripción

El nivel 566 toma la forma de una gran área de pasto seco que tiene una gran fábrica en el centro. Aunque el nivel parece ser infinito, si uno intenta alejarse de la fábrica, encontrará que después de una cierta distancia, permanecerá en la misma posición en relación con su entorno y no se alejará más del centro sin importar cuánto. lejos viajan. La distancia requerida para desencadenar este efecto aún no se ha medido con precisión, pero los vagabundos han estimado que tiene alrededor de una milla de largo.



La fábrica en el centro del Nivel 566.

La fábrica en el centro del Nivel 566 está construida en un estilo similar a las fábricas de Frontrooms, particularmente las que se usaban en los Estados Unidos a mediados del siglo XX. La estructura es de ladrillo y tiene dos chimeneas que sobresalen del techo. El interior de la fábrica es notablemente más grande de lo que parece desde el exterior y parece haber sido mucho más avanzada de lo que podría sugerir el exterior, con grandes secciones hechas de acero oxidado y varios materiales no identificables. La mayor parte de la maquinaria ha sido destruida por las Entidades que habitan el nivel.

Bases, Puestos de Avanzada y Comunidades

Comunidad APBW

La fábrica alberga un grupo de 80 a 100 entidades que fueron creadas por BR en el programa "WMP". Son extremadamente hostiles con los extraños, lo que significa que la

comunicación y el estudio de este grupo no es posible en este momento.

Entradas y Salidas

Las puertas aparecen y desaparecen de forma impredecible en varios lugares de los siguientes niveles. Estas puertas conducen a diferentes partes del interior de la fábrica de Level 566 y actúan como entradas y salidas. No existen otras entradas o salidas conocidas.

- Nivel 522.
- Nivel 123.
- Nivel 56.
- Nivel 150.
- El patio del mosto.

Mostrar Créditos y Autor

Ocultar Créditos y Autor

CATEGORÍAS 

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Contactar

Términos de uso

Política de privacidad

Mapa del sitio global

Mapa del sitio local

COMUNIDAD

Comunidad Central

Soporte

Ayuda

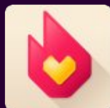
No vender mi información

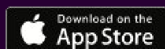
PUBLICIDAD

Kit de medios

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.







Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL